<육룡투패>

六龍鬪牌

<게임 소개>

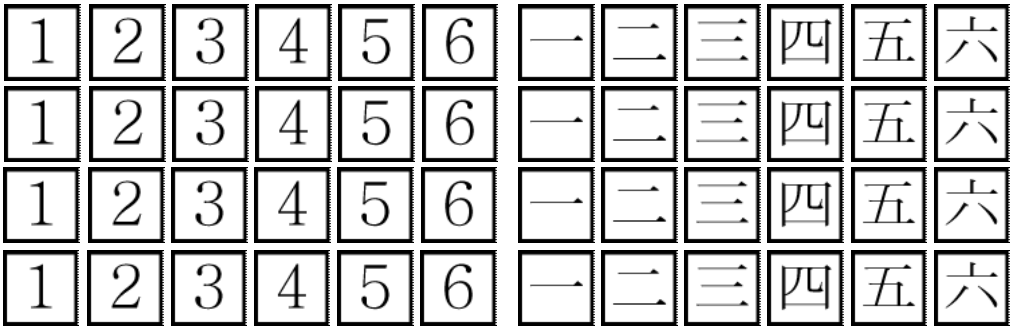
육룡투패(六龍鬪牌)란 중국의 전통 놀이인 마작(麻雀)에서 모티브를 가져온 보드게임으로서, 최대 4명의 대국자가 80개의 패를 앞에 쌓아둔 뒤 8개를 가져오고 버리고를 반복하며, 자신의 8개의 패를 특정한 규칙에 맞게 모아 승부를 결정하는 놀이입니다.

<게임 구성물>

육룡투패 플레이를 위해 필요한 구성 물품은 다음과 같습니다.

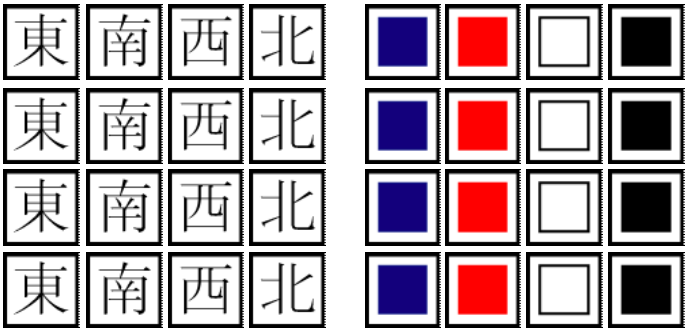
육룡투패에 사용되는 패는 총 80개로, 크게 3종류로 나뉩니다.

①숫자패(數字牌): 아라비아 숫자로 써진 숫자패와 한문 숫자로 써진 숫자패가 각각
1, 2, 3, 4, 5, 6(원, 투, 쓰리, 포, 파이브, 식스) 그리고
一, 二, 三, 四, 五, 六(일, 이, 삼, 사, 오, 육)이 존재합니다.
각 숫자당 4개씩 숫자패는 총 48개가 존재합니다.



숫자패 중 1(원), 6(식스), 一(일), 六(육)의 패는 **일륙패(一六牌)**라고 부르고,
2(투), 3(쓰리), 4(포), 5(파이브), 二(이), 三(삼), 四(사), 五(오)의 패는 **단요패(断幺牌)**라고 부릅니다.

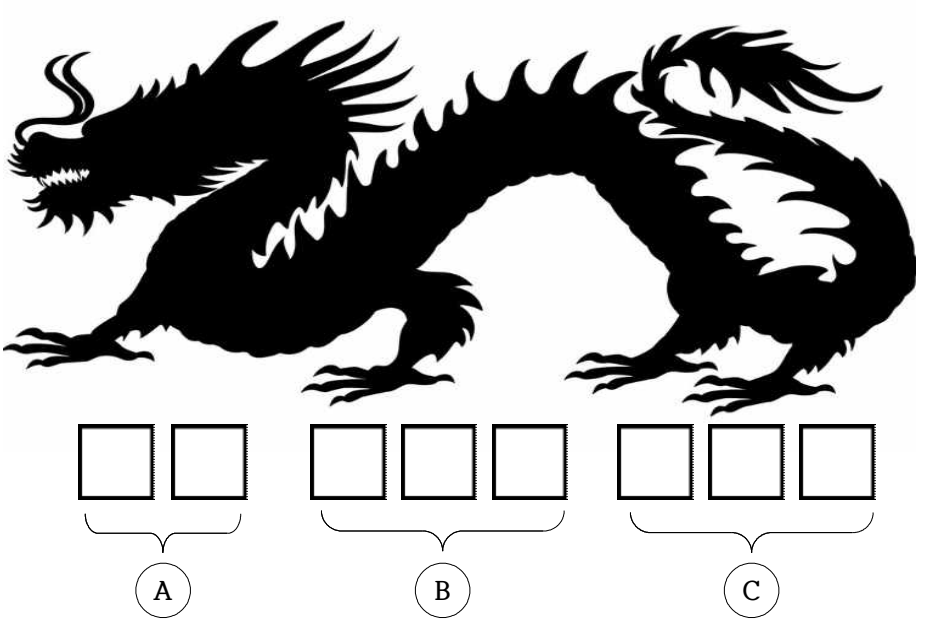
②용패(龍牌): 용패는 용을 상징합니다. **동(東), 남(南), 서(西), 북(北)** 네 방향을 상징하는 바람패(風牌)와 각 방향의 **청(靑), 홍(紅), 백(白), 흑(黑)**을 상징하는 색패(色牌)가 각각 4개씩 총 32개가 존재합니다.



③그 외 구성물: 주사위 2개와 방향 기준을 설정하기 위한 동남서북 블록 네 개가 필요합니다. 필요하다면 점수 계산을 위해 토큰이나 칩, 점수봉 같은 것을 준비해도 좋습니다.

<게임의 목표>

육룡투패의 승리 목표는 다른 대국자들보다 빨리 자신의 패의 용(龍)을 완성시키는 것입니다.
자신의 **8개의 패**를 용으로 완성시키는 구성법은 **일반적으로** 다음과 같습니다.
(특수 족보를 적용시킬 경우 이 구성법을 따르지 않는 경우가 몇몇 있습니다.)



Ⓐ머리(/헤드) : 용의 머리입니다. 같은 패 2장으로 이루어집니다.
Ⓑ,Ⓒ몸통(/바디) : 용의 몸통입니다. 같은 패 3장 또는 연속된 3장의 숫자패로 이루어집니다.
예를 들어 패가 다음과 같이 되어 있다면

이 패는 동(東)을 머리로, 3(쓰리)와 三四五의 2개의 몸통을 가진 용을 완성한 것입니다.

東	東	3	3	3	三	四	五

<머리와 몸통의 구성법>

1. 머리의 구성법

용의 머리는 **같은 패 2장**으로 이뤄집니다. 머리는 8개의 패 중 한 쌍만 존재할 수 있습니다.
(단 **<추가 족보>**를 사용하는 게임이라면 "사두룡四頭龍" 계열의 족보처럼 4개의 머리를 가진 경우가 존재할 수 있습니다.)

2. 몸통의 구성법

몸통을 구성하는 기본 방법은 크게 3가지가 있습니다.

ⓐ**순(順)**: **숫자패로만** 만들 수 있는 몸통입니다. 연속으로 이어진 같은 종류의 숫자패 3개가 몸통을 구성해야 합니다.
예) 四五六 1 2 3 이런 형식의 몸통을 순(順)이라고 합니다. 四 5 六 사 파이브 육 같은 식의 순(順)은 불가능합니다. (<추가 족보>의 '혼기통관' 제외. **<추가 족보>** 참조)

ⓑ**각(刻)**: 숫자패와 용패를 이용해 만들 수 있는 몸통입니다. 똑같은 패 3개가 몸통을 구성합니다.
예) 五五五 南南南 ■■■ 이런 형식의 몸통을 각(刻)이라고 합니다.
二二2 같은 형태의 각(刻)은 불가능합니다.

ⓒ**캉(槓/공)**: 똑같은 패 4개가 몸통을 구성합니다. 그냥 만들 수 있는 것은 아니고 알맞은 조건에 『**부르기**』를 선언해야 구성할 수 있습니다. 자세한 것은 **<부르기>** 항목을 참조해 주십시오.

<머리와 몸통의 기본 점수 계산법>
머리와 몸통은 각각 어떤 패로 구성되었는가에 따라 그 기본 점수가 달라집니다.

	숫자패						용패(龍牌)							
	일륙패(一六牌) 1 6 一 六			단요패(斷幺牌) 2 3 4 5 二三四五			바람패(風牌)						색패(色牌)	
							자풍(自風)		장풍(場風)		타풍(他風)			
머리	2점			1점			2점		2점		0점		2점	
몸통	순(順)	각(刻)	캉(槓)	순(順)	각(刻)	캉(槓)	각(刻)	캉(槓)	각(刻)	캉(槓)	각(刻)	캉(槓)	각(刻)	캉(槓)
	2점	3점	4점	1점	2점	3점	3점	4점	3점	4점	1점	2점	3점	4점

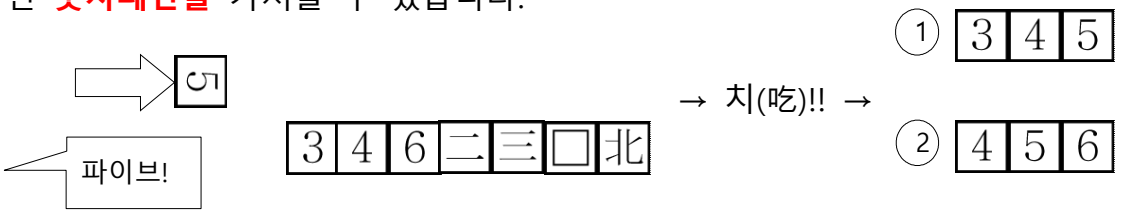
자풍(自風), 장풍(場風), 타풍(他風)이라는 용어에 대해서는 **<용어정리>** 항목을 참고해 주세요.

<부르기>

『**부르기**』는 육룡투패에서 중요한 테크닉입니다. 육룡투패에서는 자신이 만들 수 있는 몸통에서 패 1개가 부족할 때, 상대방이 버린 패를 가져와 자신의 용의 몸통을 구성하는 데 활용할 수 있습니다. 순(順), 각(刻), 캉(槓/공) 3가지 형태의 몸통을 구성할 때 각각 알맞은 '부르기'를 외치고 상대의 버림패를 가져올 수 있습니다. '부르기'로 가져온 패는 남들이 볼 수 있도록 자신의 패 오른쪽에 따로 가져와 둬야 합니다.
만약 상대방의 三四五를 부르기로 가져왔다면

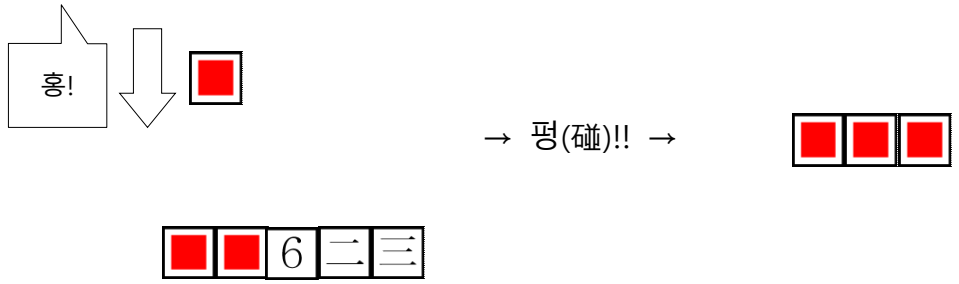
이런 형식으로 놓아야 하는 것입니다.

ⓐ"**치(吃/흘)!**" : **순(順)** 몸통을 만들 때 부르는 방법입니다. **반드시 자신 왼쪽에 앉은 대국자**가 버린 **숫자패만을** 가져올 수 있습니다.

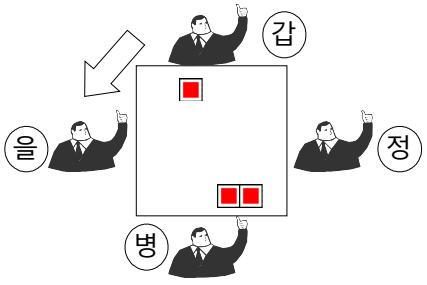


이러한 경우에는 ①345(쓰리 포 파이브)와 ②456(포 파이브 식스)의 두 가지 방법이 있겠습니다. 치(吃)를 선언한 뒤에는 자신의 패에서 버릴 패 하나를 선택하여 버리고 그 국(局)을 계속 진행합니다.

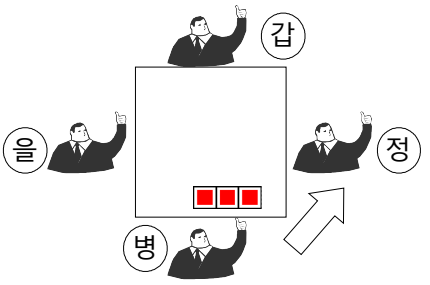
ⓑ**"펑(碰/팽)!"** : **각(刻)** 몸통을 만들 때 부르는 방법입니다. 대국자의 위치와 상관없이 숫자패와 용패가 버려지면 펑(碰)을 외치며 가져올 수 있습니다.



펑(碰)을 선언한 뒤에는 기존 차례의 대국자의 순서를 건너뛰고 부르기를 선언한 대국자부터 다시 패를 버리며 순서를 진행합니다.



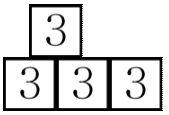
본디 갑이 홍을 버린 뒤 을의 차례가 되어 을이 패산에서 패를 뽑아와야 하지만...



병이 '펑'을 선언한 뒤에는 그 다음 정의 차례로 이어집니다.

ⓒ**"캉(槓/공)!"** : **캉(槓)** 몸통을 만들 때 부르는 방법입니다. "캉(槓)"이 형성될 수 있는 조건은 다음과 같은 3 가지 뿐입니다.

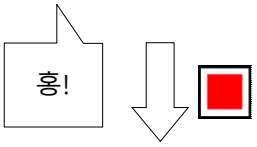
㉠자신 패 **안에** 존재하는 각(刻) 몸통이 있을 때 자신이 **스스로** 패산에서 각(刻)을 이루는 나머지 1장을 뽑아 온 경우

(패산에서 마지막 3(쓰리)를 뽑아왔다) 

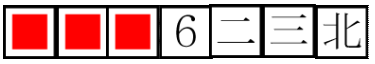
→ 캉(槓)! →

캉을 선언한 뒤 4개 모든 패를 **뒷면이 보이도록 뒤집은 뒤** 자신의 패 오른쪽에 둡니다. 이러한 캉을 "안캉"이라고 하며, 안캉은 **문전(門前)** 즉 타인의 패를 가져오지 않은 상태로 취급합니다. (문전(門前)이라는 용어에 대해서는 **<용어정리>** 항목을 참고해 주세요.)
즉 "안캉"은 엄밀히 말하면『부르기』에는 해당되지 않습니다. 편의상 함께 서술합니다.

㉡자신 패 **안에** 존재하는 각(刻) 몸통이 있을 때, **다른 대국자가 각(刻)을 이루는 나머지 1장의 패**를 버린 경우

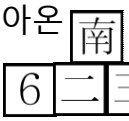


→ 캉(槓)! →



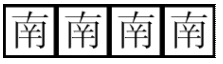
캉을 선언한 뒤 상대의 해당 버림패를 가지고 온 뒤 4개의 패를 앞면으로 모아 자신의 패 오른쪽에 둡니다.

㉢자신이 **펑(碰)을 선언해 불러온** 각(刻) 몸통이 잇는데 자신이 스스로 각(刻)에 해당하는 나머지 1장의 패를 뽑아 온 경우

→뽑아온 

남(南)

(펑)

→ 캉(槓)! → 

캉을 선언한 뒤 뽑아온 패를 내 각(刻) 몸통에 붙입니다.

㉠**안캉**은 자신이 뽑아온 패 만으로 구성된 캉이므로 <부르기>에는 해당되지 않습니다.
㉡과㉢ **밖캉**은 상대방으로부터 가져온 패가 포함되어 구성되어 있으므로 <부르기>에 해당됩니다.
"문전(門前)"상태의 판단 여부에 있어서 중요한 요소이기 때문에 잘 기억하시기 바랍니다.
(**<용어정리>**참고)
기본 점수 계산에서 캉으로 만들어진 몸통은 각(刻)보다 1점이 더 높습니다.

※"캉(槓)"은 4개의 패 묶음을 1개의 몸통으로 취급하는 것이기 때문에 캉을 선언한 뒤에는 패의 상태가 다음과 같은 모양이 됩니다

(나머지 패) (캉 몸통 1개)

四 五 六 北 ■ ■ ■ ■

이 상태에서 패 1장을 버리면 나머지 패로는 패 2개의 머리 하나, 패 3개의 몸통 1개의 용의 구성을 만들 수 없습니다.
따라서 캉을 선언한 뒤에는 패산에서 추가로 패를 보충해야 하는데. **패산에서 패를 뽑는 순서의 맨 반대편에서 1장을 가져와야 합니다.** 만약 <추가 족보>의 족보를 적용한다면, 그 패가 자신의 오름패일 경우 2점이 추가됩니다.

<용어정리>
※육룡투패에서 공식적으로 사용되는 용어에는 **볼드체**를 사용하고, 비공식 용어나 한, 중, 일 마작에서 가져온 용어도 같이 별도로 표기합니다.

○**드로(draw)**/자모(自摸)/쓰모 : 자신의 차례에 패산에서 자신의 패를 가져오는 행위.
○**화료(和了)**/허랴오/오르다 : 자신의 패의 용이 완성되었을 때 선언하는 것.
ㄴ**쏘다**/영(榮)/론 : 상대 대국자가 버린 패로 화료한 경우.
ㄴ**셀프**/자모화(自摸和)/쓰모화 : 자신이 가져온 패로 화료한 경우.
○**문전(門前)**/클로즈드(closed) : 다른 대국자의 패를 가져오지 않고 자신이 가져온 패로만 화료하는 것.
○**레디(ready)**/팅파이(聽牌/총패) : 자신의 패가 1장만 더 들어오면 용이 완성되는 경우.
예를 들어

二 二 3 4 4 5 6

위와 같이 패가 들어와 있다면 이 패는 2 또는 5 가 들어오면 화료할 수 있습니다.
○**엎어**/리치(立直/입직) : 자신이 **레디** 상태일 경우 자신의 모든 패를 보이지 않게 엎으며 선언합니다. '엎어' 선언 이후에는 패 교환이 불가능하고 드로한 패를 그대로 버리기만 해야 합니다. 대신 대기패가 바뀌지 않는 한 '안캉' 선언은 가능합니다.

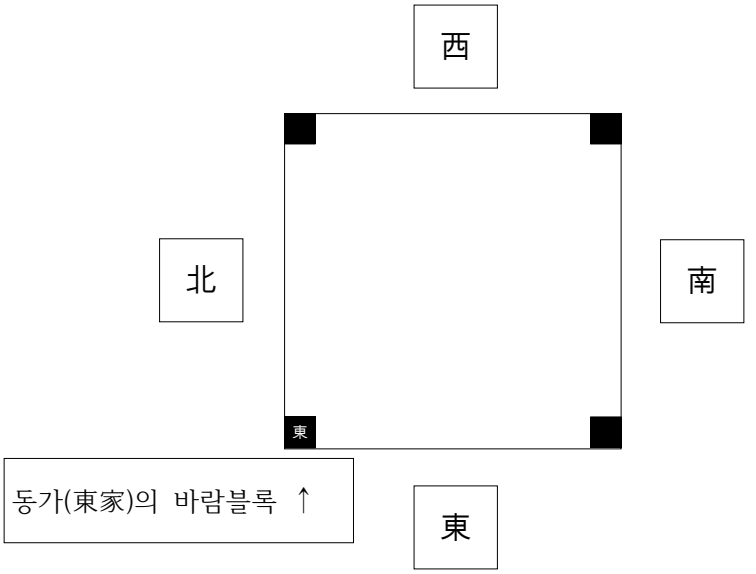
○**패산(牌山)** : 게임 시작 시 각 대국자들 앞에 각각 열 개씩 위 아래로 두 줄로 스무 개의 패를 쌓습니다. 그렇게 정사각형 모양으로 패산을 쌓아두고 게임을 시작합니다.
○바람패(風牌) 관련 용어
ㄴ**자풍(自風)** : 자신이 앉아있는 위치에 맞는 바람패를 말합니다. 만약 당신이 서가(西家)라면 당신이 서(西) 바람패로 각(刻) 몸통을 만들었다면 3점을 얻을 것입니다.
ㄴ**장풍(場風)** : 해당 게임의 장(場)에 해당하는 바람패를 말합니다. 동장(東場) 2국(局)이라면 동(東) 몸통이나 머리는 좋은 점수를 받을 수 있을 것입니다.
ㄴ**타풍(他風)** : 자신의 바람도 아니고 해당 국(局)의 바람도 아닌 바람패를 말합니다.

○**유국(流局)** : 그 국의 승자가 존재하지 않는 것. 다음 국으로 넘어갑니다.

<게임의 진행방법>

1. 자리 정하기

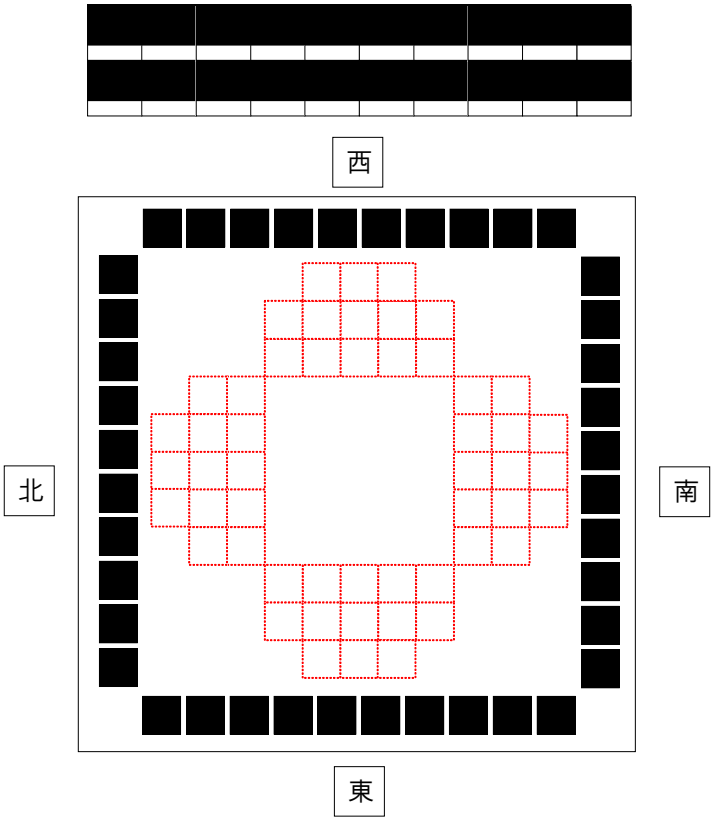
4명의 대국자는 동 남 서 북 자신의 바람 자리를 정하기 위해 바람 블록을 뒤집어 하나씩 골라 자리를 정합니다. 대국자의 자리는 동가(東家) 기준으로 다음과 같습니다.



자신의 바람 블록은 자신의 맨 왼쪽에 둡니다.

2. 패산 쌓기

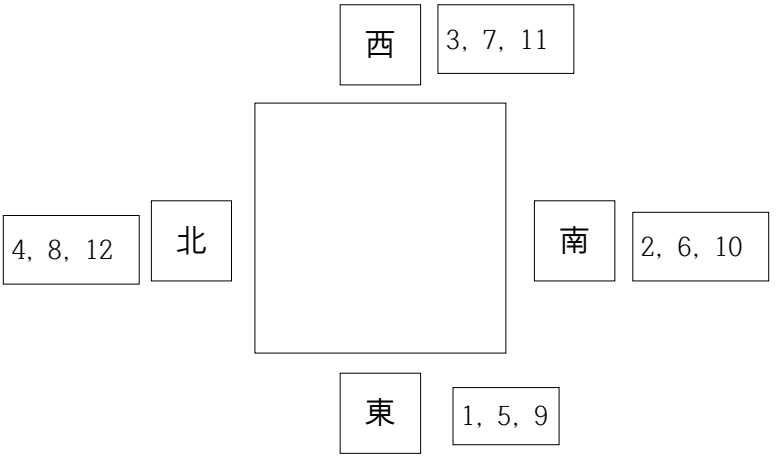
80개의 패를 뒷면으로 보이지 않게 잘 섞은 뒤, 자신 앞에 20개의 패산을 한 줄에 10개씩 두 줄로 쌓습니다.



빨간 점선으로 된 칸은 각자 자신의 버림패를 버리는 칸입니다.
왼쪽에서부터 한 칸씩 채워나가면 됩니다.

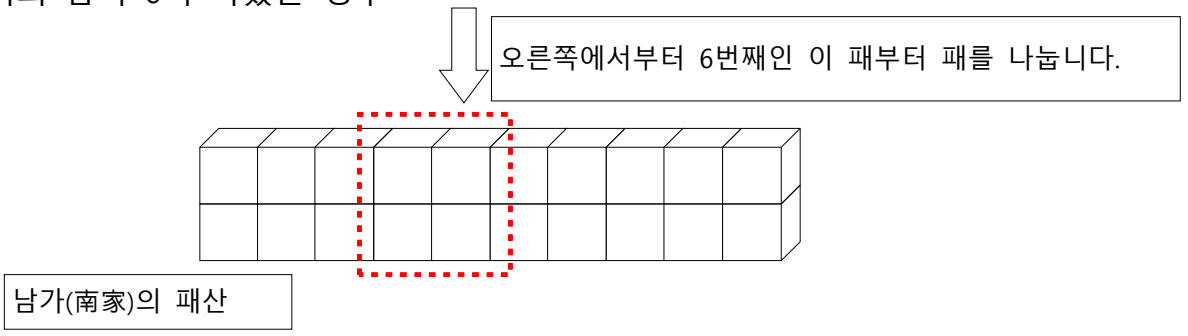
3. 패 나누기

①우선 동가(東家)가 2개의 주사위를 굴립니다. 주사위 숫자의 합에 따라 **동가(東家) 자신에서부터 1부터 세어 시계 반대방향**으로 세어 나갑니다.

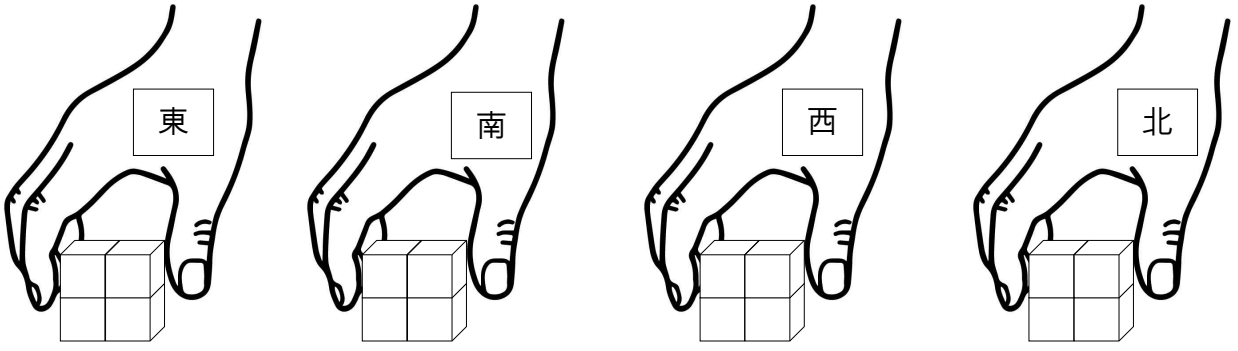


②그런 뒤 숫자에 해당되는 대국자의 **패산 맨 오른쪽에서부터 나온 숫자만큼 세어 그곳에서부터** 패를 나누기 시작합니다.

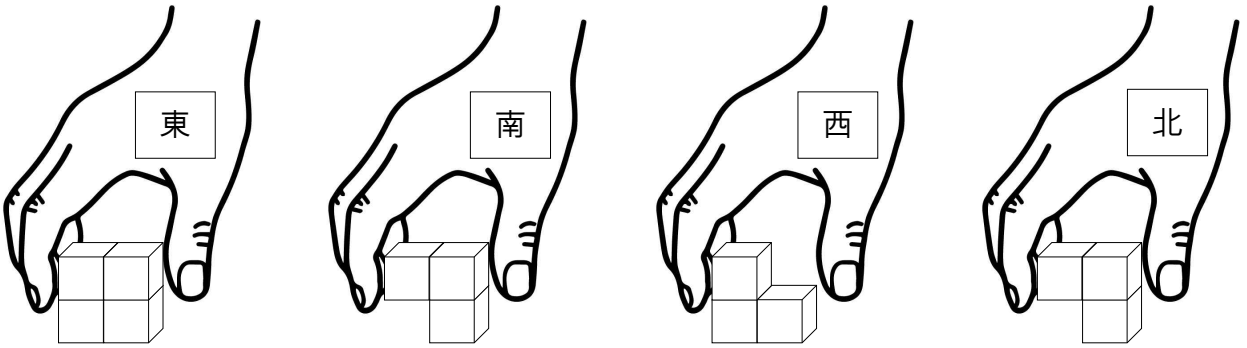
예: 주사위의 합이 6이 나왔을 경우



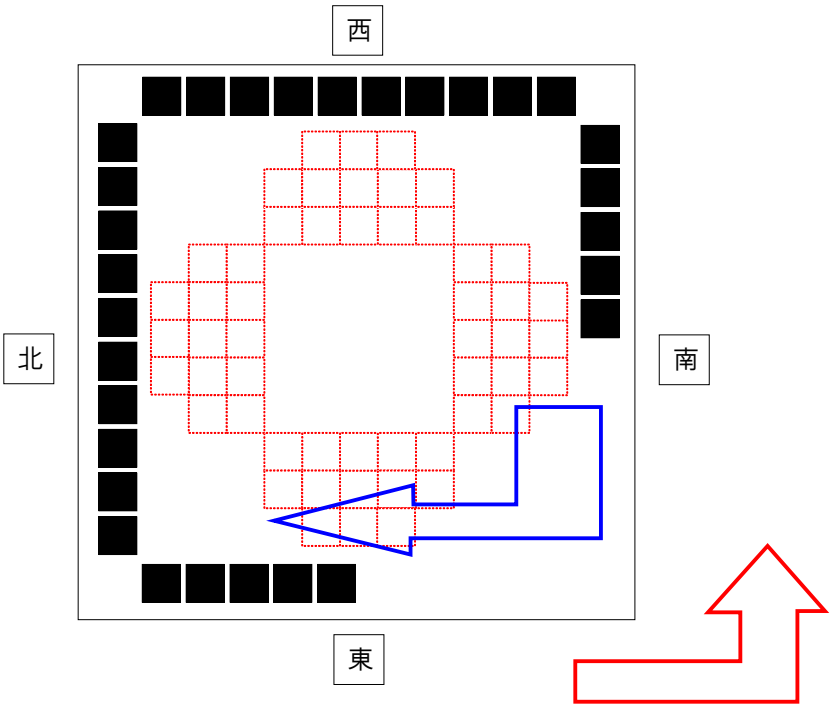
③우선 동가(東家)부터 해서 **시계 반대방향으로** 동, 남, 서, 북 순으로 4개씩 패를 집어갑니다.



④그 다음 동가(東家)는 4개, 다른 가(家)들은 3개씩 패를 집어갑니다.



패를 **집어가는 대국자는 시계방향 순서**(동 남 서 북)
패를 **가져가는 순서는 시계 반대방향 순서**인 점을 잘 기억해 두시길 바랍니다.



4. 그 이후의 진행

승부가 나거나 유국이 되어 동(東) 1장(場) 1국(局)이 끝나면 차례는 동가(東家)에서 남가(南家)로 넘어갑니다. 마작과 다르게 육룡투패에서는 정해진 자리가 바뀌지 않습니다. 게임의 진행은

1장(場) 동(東)1국 → 남(南)1국 → 서(西)1국 → 북(北)1국
2장(場) 동(東)1국 → 남(南)1국 → 서(西)1국 → 북(北)1국

이렇게 총 4장 8국의 경기를 치룹니다. 도중에 점수를 모두 잃고 파산하는 대국자가 생긴다면 그 시점에서 대국을 종료합니다.

<추가 족보>

추가 족보란, 자신의 용을 구성하는 패가 특정 조건을 맞췄을 때 더해지는 추가 점수의 조합을 말합니다. <기본 점수>만으로도 육룡투패 게임을 즐길 수 있지만, <추가 족보>가 더해진다면 게임의 진행은 더욱 더 흥미진진해 질 것입니다. <추가 족보> 중에서는 육룡투패의 용을 이루는 기본 구성, 즉 머리와 몸통 2개를 지키지 않는 예외적 경우도 있습니다. 높은 점수를 가질 수 있으니 잘 확인해 두시길 바랍니다.

점수	조건	비고
3점 (총 6종류)	전수룡(全數龍): 모든 패가 숫자패로만 구성됨	**주의**: 평화(3)가 성립되면 계산하지 아니한다.
	엎어올라: '엎어'선언 상태에서 화료	타가(他家)의 버림패라면 독박
	일색동순(一色同順): 같은 종류 숫자패 같은 순서의 순(順) 1쌍	예) 123 123 or 二三四 二三四
	이색동순(異色同順): 다른 종류 숫자패 같은 순서의 순(順) 1쌍	예) 123 一二三 or 234 二三四
	평화(平和): 모든 패가 숫자패, 모든 몸통이 순(順) 몸통	예) 33, 234, 四五六
	혼일색(混一色): 단 1종류의 숫자패와 용패로만 완성	예) 66 333 ■■■ 예) 東東 一二三 ■■■
4점 (총 6종류)	문전(門前)드로(draw): 문전 상태로 화료	안캉을 제외한 부르기 없어야 함
	이기통관(二氣通貫): 서로 다른 숫자패 순(順)이 1~6을 한 번에 구성하는 것.	예) 123, 四五六 or 一二三, 456
	혼기통관(混氣通貫): 서로 다른 숫자패들이 번갈아 가며 1~6을 구성하는 것. 각 순(順)은 일륙패 순(順)으로 취급한다	예)1二3, 四5六 or 一2三, 4五6
	소풍룡(小風龍): 바람패 각(刻) 하나와 해당되는 색패 각(刻)이 하나씩 있을 때	예) 33 南南南 ■■■ 자풍패(自風牌)와 상관 없다.
	팽팽화(碰碰和): '펑(碰)' 부르기 2번으로 패를 가져오고 패 1개로 기다릴 때	
	쌍캉(双槓): '캉(槓)'이 2개 존재할 때	안캉, 밖캉 가리지 않는다.

5점 (총 5종류)	이색동각(異色同刻): 다른 종류 숫자패의 같은 숫자의 각(刻) 1쌍. 캉(槓)도 포함한다.	예) 333, 三三三 or 222, 二二二二
	청일색(淸一:色): 1종류의 숫자패로만 완성한 패.	예) 22 345 456 예) 一一 三三三 二三四
	사두룡(四頭龍): 서로 다른 머리 4개로 이루어진 특수한 형태. 같은 패 4개는 머리 2개로 인정하지 않는다.	예)22 六六 ■■ 北北 예)55 三三 □□ ■■
	쌍암각(双暗刻): 각(刻) 몸통 2개를 문전 상태로 가지고 있어야 함.	예) 四四 三三三 □□□ 단, 상대의 버림패 三이나 □로 완성되는 것은 인정되지 않음
	일기통관(一氣通貫): 한 종류 숫자패 순(順)이 1~6을 한 번에 구성하는 것	예) 西西 一二三 四五六
10점 (총 4종류)	사두일순룡(四頭一順龍): 사두룡(5)의 형태가 연속으로 이어진 숫자패의 형상을 하고 있을 경우	예) 22 33 44 55 ※일색동순(3)과 겹칠 수 있으니 스스로 잘 판단
	풍일색(風一色): 모든 패가 바람패(風牌)로만 이루어져 있을 경우	
	색일색(色一色): 모든 패가 색패(色牌)로만 이루어져 있을 경우	
	문전일기통관(門前一氣通貫): 일기통관을 문전(門前) 상태로 완성하는 것	한 개라도 부르기로 가져온 순(順)이 있어서는 안 됨
50점 (총 3종류)	팔룡패(八龍牌): 東 南 西 北 ■ ■ □ ■를 모두 모으면 성립.	
	제왕룡패(帝王龍牌): 자풍패(自風牌) 캉(槓) 1개와 해당 바람의 색패(色牌) 캉(槓) 1개를 문전(門前) 상태로 가지고 머리를 11 혹은 一一로 하면 성립.	東東東東 ■■■■: 동방청제룡 南南南南 ■■■■: 남방적제룡 西西西西 □□□□: 서방백제룡 北北北北 ■■■■: 북방현제룡
	와룡(臥龍): 같은 숫자패 8개를 캉(槓)을 선언하지 않고 패에 온전히 가지고 있는 것	예) 3333 三三三三 ←이렇게 패를 가지고 있어야 함.

	숫자패						용패(龍牌)							
	일륙패(一六牌) 1 6 一 六			단요패(斷幺牌) 2 3 4 5 二三四五			바람패(風牌)						색패(色牌)	
							자풍(自風)		장풍(場風)		타풍(他風)			
머리	2점			1점			2점		2점		0점		2점	
몸통	순(順)	각(刻)	캉(槓)	순(順)	각(刻)	캉(槓)	각(刻)	캉(槓)	각(刻)	캉(槓)	각(刻)	캉(槓)	각(刻)	캉(槓)
	2점	3점	4점	1점	2점	3점	3점	4점	3점	4점	1점	2점	3점	4점

점수	조건	비고
3점 (총 6종류)	전수룡(全數龍): 모든 패가 숫자패로만 구성됨	주의: 평화(3)가 성립되면 계산하지 않음
	엎어올라: '엎어'선언 상태에서 화료	타가(他家)의 버림패라면 독박
	일색동순(一色同順): 같은 종류 숫자패 같은 순서의 순(順) 1쌍	예) 123 123 or 二三四 二三四
	이색동순(異色同順): 다른 종류 숫자패 같은 순서의 순(順) 1쌍	예) 123 一二三 or 234 二三四
	평화(平和): 모든 패가 숫자패, 모든 몸통이 순(順) 몸통	예) 33, 234, 四五六
	혼일색(混一色): 단 1종류의 숫자패와 용패로만 완성	예) 66 333 ■■■ 예) 東東 一二三 ■■■
4점 (총 6종류)	문전(門前)드로(draw): 문전 상태로 화료	안캉을 제외한 부르기 없어야 함
	이기통관(二氣通貫): 서로 다른 숫자패 순(順)이 1~6을 한 번에 구성하는 것.	예) 123, 四五六 or 一二三, 456
	혼기통관(混氣通貫): 서로 다른 숫자패들이 번갈아가며 1~6을 구성하는 것. 각 순(順)은 일륙패 순(順)으로 취급한다	예)1二3, 四5六 or 一2三, 4五6
	소풍룡(小風龍): 바람패 각(刻) 하나와 해당되는 색패 각(刻)이 하나씩 있을 때	예) 33 南南南 ■■■ 자풍패(自風牌)와 상관 없다.
	팽팽화(碰碰和): '펑(碰)' 부르기 2번으로 패를 가져오고 패 1개로 기다릴 때	
	쌍캉(双槓): '캉(槓)'이 2개 존재할 때	안캉, 밖캉 가리지 않는다.
5점 (총 5종류)	이색동각(異色同刻): 다른 종류 숫자패의 같은 숫자의 각(刻) 1쌍. 캉(槓)도 포함한다.	예) 333, 三三三 or 222, 二二二二
	청일색(淸一:色): 1종류의 숫자패로만 완성한 패.	예) 22 345 456 예) 一一 三三三 二三四
	사두룡(四頭龍): 서로 다른 머리 4개로 이루어진 특수한 형태. 같은 패 4개는 머리 2개로 인정하지 않는다.	예)22 六六 ■■ 北北 예)55 三三 □□ ■■
	쌍암각(双暗刻): 각(刻) 몸통 2개를 문전 상태로 가지고 있어야 함.	예) 四四 三三三 □□□ 단, 상대의 버림패 三이나 □로 완성되는 것은 인정되지 않음
	일기통관(一氣通貫): 한 종류 숫자패 순(順)이 1~6을 한 번에 구성하는 것	예) 西西 一二三 四五六
10점 (총 4종류)	사두일순룡(四頭一順龍): 사두룡(5)의 형태가 연속으로 이어진 숫자패의 형상을 하고 있을 경우	예) 22 33 44 55 ※일색동순(3)과 겹칠 수 있으니 스스로 잘 판단
	풍일색(風一色): 모든 패가 바람패(風牌)로만 이루어져 있을 경우	
	색일색(色一色): 모든 패가 색패(色牌)로만 이루어져 있을 경우	
	문전일기통관(門前一氣通貫): 일기통관을 문전(門前) 상태로 완성하는 것	한 개라도 부르기로 가져온 순(順)이 있어서는 안 됨
50점 (총 2종류)	팔룡패(八龍牌): 東 南 西 北 ■ ■ □ ■를 모두 모으면 성립.	
	제왕룡패(帝王龍牌): 자풍패(自風牌) 캉(槓) 1개와 해당 바람의 색패(色牌) 캉(槓) 1개를 문전(門前) 상태로 가지고 머리를 11 혹은 一一로 하면 성립.	東東東東 ■■■■: 동방청제룡 南南南南 ■■■■: 남방적제룡 西西西西 □□□□: 서방백제룡 北北北北 ■■■■: 북방현제룡
	와룡(臥龍): 같은 숫자패 8개를 캉(槓)을 선언하지 않고 패에 온전히 가지고 있는 것	예) 3333 三三三三 ←이렇게 패를 가지고 있어야 함.